

PENGUNAAN SMARTPHONE DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR (STUDI KASUS DI SMA NEGERI 4 WAJO)

Ramlah¹, A. Octamaya Tenri Awaru²
^{1,2}Pendidikan Sosiologi-FIS UNM

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) Pemanfaatan penggunaan smartphone dalam proses belajar mengajar di SMA Negeri 4 Wajo, 2) Dampak penggunaan smartphone dalam proses belajar mengajar di SMA Negeri 4 Wajo. Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Teknik dalam menentukan informan menggunakan purposive sampling, dengan kriteria yaitu 1) Kepala sekolah SMA Negeri 4 Wajo, 2) Guru mata pelajaran yang memperbolehkan siswa menggunakan smartphone dalam proses belajar mengajar, 3) Guru BK, 4) Siswa-siswi kelas XII, XI, dan X. Jumlah informan sebanyak 20 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan deskriptif kualitatif dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Teknik pengabsahan data menggunakan triangulasi sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Pemanfaatan penggunaan smartphone dalam proses belajar mengajar di SMA Negeri 4 Wajo yaitu: a) Sebagai sumber belajar, b) Sebagai media pembelajaran seperti : penggunaan aplikasi quipper school dan penggunaan aplikasi google classroom. 2) Dampak positif penggunaan smartphone dalam proses belajar mengajar di SMA Negeri 4 Wajo yaitu: a) Peserta didik lebih mudah mendapatkan informasi-informasi yang terangkum dalam bentuk e-book, b) Peserta didik lebih awal untuk mengetahui materi pembelajaran, c) Peserta didik dibiasakan untuk berhadapan langsung serta memanfaatkan IT, d) Peserta didik bisa belajar mandiri, e) Guru memiliki variasi dalam mengajar, f) Memudahkan guru dalam pemeriksaan tugas. Sedangkan dampak negatif penggunaan smartphone dalam proses belajar mengajar di SMA Negeri 4 Wajo yaitu: a) Konsentrasi terbagi selain belajar peserta didik kadang membuka sosial media seperti membuka aplikasi whatsapp dan BBM, b) Bersua foto dan selvi ketika tidak dilihat oleh guru, c) Peserta didik menjadi malas untuk membaca buku, d) Peserta didik bermain game online di dalam kelas.

Kata Kunci: SmartPhone, Proses belajar mengajar

ABSTRACT

This study aims to determine 1) Smartphone The utilization in teaching and learning process in SMA Negeri 4 Wajo, 2) The impact of using smartphones in teaching and learning. The type of this research is qualitative descriptive. Determining sample technique is purposive sampling, the subjects are 1) Principal of SMA Negeri 4 Wajo, 2) Sociology teachers that allow students to use smartphones in teaching and learning process, 3) BK teacher 4) Students of class XII, XI, and X. The number of subjects are 20 people. Data collection techniques are observation, interview, and documentation. Data obtained are analyzed by using qualitative descriptive with data reduction, data display, and conclusion. Validation technique uses triangulation. The results show that: 1) The utilization of smartphones in teaching and learning process in SMA Negeri 4 Wajo are: a) As a learning resource, b) As a learning medium such as: the use of quipper school applications and the use of google classroom applications. 2) The positive impact of smartphones utilization in teaching and learning process in SMA Negeri 4 Wajo are: a) Students are easier to get information summarized in e-book, b) Students can find out learning materials early, c) Student are accustomed to use and take advantage of IT, d) Students can learn independently, e) Teachers have many variations in teaching, f) Facilitating teacher in the examination. While the negative impact of smartphones utilization in teaching and learning process in SMA Negeri 4 Wajo are: a) Students' concentration is not focus because students also open social media such as whatsapp and BBM massegers b) Students take selfie when they are not seen by the teacher, c) Students become lazy to read printed-books, d) Students play online games in the classroom.

Keywords: Smartphone, Teaching and laerning process

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan yang semakin berkembang, menuntut guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Strategi pembelajaran yang digunakan juga harus lebih baik dari pada sebelumnya, apalagi dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang semakin canggih dalam proses pembelajaran. Sehingga peserta didik akan menjadi aktif dalam proses pembelajaran karena peran guru mengalami pergeseran dari satu-satunya sumber ilmu di kelas menjadi fasilitator peserta didik. Perkembangan teknologi yang semakin maju harus dimanfaatkan sebaik-baiknya, peserta didik dan guru bisa memanfaatkan fasilitas internet dalam menunjang efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran.

Hal yang paling mutakhir adalah berkembangnya *cyber teaching* atau pengajaran maya, yaitu proses pengajaran yang dilakukan dengan menggunakan internet. Dengan proses pembelajaran secara sederhana dapat diartikan dengan penggunaan perangkat *mobile* dalam proses pembelajaran, perangkat ini seringkali dihubungkan dengan penggunaan *smartphone* yang menggunakan jaringan internet. *Mobile learning* dapat didefinisikan sebagai sebuah tipe *e-learning* (*electronic learning*) yang menyampaikan konten pembelajaran dan material pendukung melalui perangkat komunikasi. *E-learning* atau proses pembelajaran melalui media elektronik, terutama internet saat ini dianggap dapat menjadi solusi pendidikan bagi peserta didik yang tidak dapat hadir secara fisik ke setiap pertemuan dalam proses pembelajaran.

Rosenberg menyatakan berkembangnya penggunaan teknologi informasi dan komunikasi menyebabkan lima pergeseran dalam proses belajar mengajar, yaitu: 1)Pergeseran dari pelatihan ke penampilan, 2)Pergeseran dari ruang kelas ke tempat lain dan tidak hanya selama jam pelajaran berlangsung, 3)Pergeseran dari kertas ke komputer *online* atau saluran, 4)Pergeseran dari fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja, 5)Pergeseran dari waktu siklus ke waktu nyata.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh penulis di SMA Negeri 4 Wajo. SMA Negeri 4 Wajo adalah Sekolah Menengah Atas yang ada di Kecamatan Maniampajo, merupakan sekolah pertama di Kabupaten Wajo yang memperbolehkan peserta didik membawa *handphone* ke sekolah dan menggunakan *smartphone* dalam kegiatan proses belajar mengajar. Siswa yang bersekolah di sini dari berbagai macam desa dengan latar belakang yang berbeda dan mereka juga sebagian besar sudah melek teknologi. Para peserta didik di sekolah ini diperbolehkan untuk membawa *handphone* ke sekolah guna menunjang proses belajar mengajar. Kebanyakan dari mereka menggunakan *handphone* jenis *android* karena dianggap memberikan aplikasi yang memudahkan dalam kegiatan belajar. Sekolah ini memiliki kebijakan tersendiri dalam penggunaan teknologi untuk metode pembelajarannya. Penggunaan *smartphone* dibiarkan, hal ini disebabkan karena ada mata pelajaran yang bisa menggunakan *smartphone* pada saat proses belajar mengajar, namun ada juga mata pelajaran yang tidak memperbolehkan menggunakan *smartphone* dalam proses belajar mengajar.

Penggunaan *smartphone* di kalangan peserta didik di SMA Negeri 4 Wajo sangat tinggi. Berdasarkan data yang didapatkan penulis pada saat melakukan observasi awal di lapangan ditemukan bahwa dari total 100 orang sampel siswa SMA Negeri 4 Wajo,

90 orang menyatakan merupakan pengguna *smartphone* dan mampu mengoperasikan fungsi multimedia pada *smartphone*. *Smartphone* telah dijadikan sebagai media dalam proses belajar mengajar untuk memudahkan peserta didik mengerjakan tugas sekolah, serta beberapa mata pelajaran yang ulangan hariannya berbasis *android*. Sistem proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat *android* atau *e-learning* (*google classroom*), mereka belajar tanpa kertas tapi memanfaatkan *handphone* atau *android*. Dari permasalahan di atas penulis menjadi tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan *Smartphone* Dalam Proses Belajar Mengajar (Studi Kasus Di SMA Negeri 4 Wajo)”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Prosedur pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Penentuan informan pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan kriteria yaitu 1) Kepala sekolah SMA Negeri 4 Wajo, 2) Guru mata pelajaran yang memperbolehkan siswa menggunakan *smartphone* dalam proses belajar mengajar, 3) Guru BK, 4) Siswa-siswi kelas XII, XI, dan X. Jumlah informan sebanyak 20 orang. Analisis data menggunakan tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Pengabsahan data pada penelitian ini menggunakan *triangulasi sumber*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Ada beberapa cara pemanfaatan penggunaan *smartphone* dalam proses belajar mengajar yaitu:

a. Sebagai sumber belajar

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap beberapa guru dan peserta didik di SMA Negeri 4 Wajo mengatakan bahwa proses pembelajaran tidak bisa terlepas dari keberadaan penggunaan sumber belajar. *Smartphone* merupakan sebuah alat yang dapat digunakan sebagai alat peraga atau sebagai alat pemberi informasi kepada guru dan peserta didik. *Smartphone* sebagai sumber belajar digunakan sebagai alat bantu pendamping untuk mencari informasi-informasi terkait dengan pelajaran ketika sumber dari buku dirasa masih kurang atau informasi yang di dapat dari buku masih belum dapat dipahami. Kecanggihan dari *smartphone* dimanfaatkan peserta didik sebagai alat pencari informasi yang tidak tersaji di buku paket yang digunakan di sekolah. *Smartphone* juga digunakan sebagai alat *browsing* atau alat pencarian informasi terkait istilah-istilah misalnya istilah dalam mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi, bahasa inggris, kimia, dan digunakan sebagai kalkulator ilmiah pada mata pelajaran tertentu yang memang membutuhkan pemakaian tersebut. Pemanfaatan *smartphone* ternyata dapat membantu guru saat berhalangan hadir di kelas. Selain untuk pengganti sosok pengajar, ternyata *smartphone* menjadi media pengganti dari buku pendamping yang belum tersedia. Informasi- informasi yang terdapat di internet memanglah sangat mendukung bagi penambahan wawasan ilmu pengetahuan.

b. Sebagai media pembelajaran,

Adapun pemanfaatan penggunaan pembelajaran berbasis web *e-learning* di SMA Negeri 4 Wajo sebagai berikut.

1. Penggunaan aplikasi *quipper school*

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap beberapa guru dan peserta didik di SMA Negeri 4 Wajo mengatakan bahwa penggunaan aplikasi *quipper school* digunakan oleh beberapa mata pelajaran seperti geografi, kimia, teknologi informasi dan komunikasi dan bahasa Inggris. Pemanfaatan aplikasi *quipper school* terdiri dari 2 bagian yaitu *link* untuk guru dan *learn* untuk peserta didik. *Quipper school link* adalah tempat di mana guru dapat mengelola kelas secara *online* dan melihat perkembangan peserta didik. Adapun bagian-bagian yang terdapat dalam aplikasi *quipper school link* yaitu :

- a. Mengirim tugas dan ujian, memanfaatkan ribuan materi dan soal yang sesuai dengan kurikulum untuk dijadikan tugas bagi seluruh peserta didik di kelas.
- b. Membuat konten edukasi, jika ada yang kurang atau hilang guru dapat mengubah konten yang sudah tersedia atau membuat materi dan soal baru dari awal.
- c. Melihat dan mengunduh analisa, perkembangan peserta didik tersambung secara langsung antara *learn* dan *link*, sehingga guru dapat mengakses pusat informasi mengenai tingkat pengerjaan, pencapaian, kekuatan dan kelemahan peserta didik.

Sedangkan *quipper school learn* adalah tempat di mana peserta didik belajar. Adapun fitur yang terdapat di *quipper school learn* adalah tugas dan pembelajaran umum, peserta didik dapat mengerjakan topik tertentu yang dianjurkan oleh guru atau belajar materi apapun dari kurikulum secara mandiri.

2. Penggunaan aplikasi *google classroom*

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap beberapa guru dan peserta didik di SMA Negeri 4 Wajo mengatakan bahwa, ada beberapa keunggulan menggunakan aplikasi *google classroom* yaitu memberikan tes *online*, pembuatan grup kelas untuk masing-masing kelas dan grup untuk beberapa kelompok dalam kelas tersebut, terdapat salinan materi yang dapat diakses oleh peserta didik sehingga memudahkan untuk mengulang-ulang materi pelajaran yang di dapat di sekolah serta sebagai sarana belajar mandiri di rumah dan tugas yang tersimpan secara otomatis dalam *google drive*. Peserta didik dapat mengirimkan tugas secara cepat dengan satu kali klik tanpa bantuan kertas. Sangat mudah mengerjakan tugas dengan aplikasi *google classroom* karena jika tugas belum terkirim ataupun perlu diperbaiki peserta didik bisa mengulangi tugas tersebut tanpa perlu membuat jawaban baru. Tentunya hal ini akan menghemat waktu dan tenaga siswa. Guru juga dapat memanfaatkan aplikasi *google class room* untuk melakukan ruang diskusi dimana siswa dapat saling berinteraksi satu sama lainnya. Adapun kelemahan dari penggunaan aplikasi *google class room* yaitu akses *google classroom* sulit jika diakses dengan *browser mozilla*, apabila akses internet lambat *google class room* sulit di buka.

Jadi adapun pemanfaatan penggunaan *smartphone* dalam proses belajar mengajar di SMA Negeri 4 Wajo yaitu sebagai sumber belajar, sebagai media pembelajaran seperti: penggunaan aplikasi *quipper school* dan penggunaan aplikasi *google class room*, hal ini seperti yang diungkapkan oleh Traxler bahwa “*mobile learning* dapat diartikan dengan *electronic learning with mobile device* atau menggunakan perangkat *mobile* seperti *smartphone* untuk mengakses pembelajaran secara elektronik (*e-learning*) sebagai pengaturan hubungan dan interaksi menggunakan perangkat komunikasi di kelas, baik pada saat pembelajaran kolaboratif maupun sebagai panduan pembelajaran. Penggunaan dan pertukaran informasi dapat dilakukan secara bersamaan, sehingga mempercepat proses pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi”.

Hasil penelitian ini juga terkait dengan hasil penelitian dari Harisman yang berjudul pemanfaatan media sosial *online* dalam mendukung pembelajaran sosiologi di kelas XI IPS₁ SMA Negeri 1 Majene dan Shofiyah yang berjudul pengaruh penggunaan *android* dan *e-learning* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VII SMPN 3 Kepanjen Malang, bahwa media sosial *online* dapat dimanfaatkan untuk berkomunikasi dengan sesama siswa dan juga guru, mencari referensi pembelajaran dan sumber belajar

serta penggunaan *android* sebagai sumber dan media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar.

Kemudian terkait dengan teori *hyperreality* yang dinyatakan oleh Baudrillard bahwa “era hiperrealitas di tandai dengan lenyapnya petanda, dan metafisika representasi, runtuhnya ideologi, dan bangkrutnya realitas itu sendiri yang diambil alih oleh duplikasi dari dunia nostalgia dan fantasi atau menjadi realitas pengganti realitas, pemujaan (*fetish*) obyek yang hilang bukan lagi obyek representasi, tetapi ekstasi penyangkalan dan pemusnahan ritualnya sendiri”.

Sebab menurut teori ini hiperealitas adalah simulasi atau produksi artifisial kenyataan sehingga menciptakan realitasnya sendiri. Artinya ketika media pembelajaran berbasis IT dimanfaatkan di dalam proses belajar mengajar, itu berarti menjadi cerminan dari hasil produksi hiperrealitas di mana hasil dari hiperealitas itu lebih realitas atau nyata dari kenyataan itu sendiri. Keadaan hiperealitas membuat peserta didik menjadi berlebihan dalam menggunakannya sehingga terjadilah perubahan budaya belajar dalam konteks pembelajaran. Sesuai dengan teori di atas yang menyatakan bahwa era hiperealitas ditandai dengan lenyapnya petanda yang dimaksud disini adalah peserta didik pada umumnya di identik dengan penggunaan buku paket dalam proses belajar mengajar tetapi seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi kini buku paket sebagai sumber belajar digantikan dengan penggunaan *smartphone* atau *e-book* dalam proses belajar mengajar.

Dari hasil penelitian, menunjukkan bahwa informan sangat mengetahui dampak yang ditimbulkan oleh penggunaan *smartphone*. Mereka dapat merasakan langsung dampak baik bersifat positif maupun negatif. Untuk itu akan dijabarkan hasil wawancara mereka yang memberikan alasan bahwa dampak dari penggunaan *smartphone* terutama dalam proses belajar mengajar di SMA Negeri 4 Wajo adalah sebagai berikut:

a. Dampak Positif

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap beberapa guru dan peserta didik di SMA Negeri 4 Wajo mengatakan bahwa adapun dampak positif penggunaan *smartphone* dalam proses belajar mengajar diantaranya adalah peserta didik lebih mudah mendapatkan informasi-informasi yang terangkum dalam bentuk *e-book*, lebih mudah untuk mengetahui lebih awal materi pembelajaran yang akan di bahas di dalam kelas sehingga terjadi komunikasi dan umpan balik dari peserta didik dan guru, membiasakan peserta didik berhadapan langsung serta memanfaatkan IT, peserta didik bisa belajar mandiri dengan artian bisa belajar dengan sendirinya serta tutor sebaya juga berperan disini dengan artian bahwa bisa belajar dan bertanya dengan teman ketika peserta didik tidak tahu, guru juga memiliki variasi dalam mengajar dan memudahkan guru dalam pemeriksaan tugas.

b. Dampak Negatif

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap beberapa guru dan peserta didik di SMA Negeri 4 Wajo mengatakan bahwa, adapun dampak negatif penggunaan *smartphone* dalam proses belajar mengajar diantaranya adalah peserta didik biasanya tidak konsentrasi karena seringnya melakukan pengecekan pemberitahuan yang ada di media sosialnya seperti membuka aplikasi *whatsapp*, *bbm*, peserta didik melakukan foto-foto ketika tidak dilihat oleh guru, peserta didik menjadi malas untuk membaca buku, peserta didik biasanya bermain *game online* di dalam kelas.

Jadi terkait dengan penelitian ini dampak positif dan negatif dari pemanfaatan penggunaan *smartphone* dalam proses belajar mengajar seperti yang dikatakan Barker bahwa “dampak positif *smartphone* adalah dapat memungkinkan siswa untuk belajar praktis kapan dan di mana saja dalam memperoleh informasi melalui ponsel mereka karena

mudah di bawah ke mana-mana dan bisa di pakai kapan saja sedangkan dampak negatifnya adalah akses media sosial yang tidak terkendali di dalam penggunaannya secara bijak”Selain itu terkait dengan teori *hyperreality* bahwa apabila penggunaan *smartphone* di kalangan peserta didik khususnya di area sekolah harus memiliki pengontrolan yang sangat ketat sehingga menghindari upaya terjadinya pelanggaran-pelanggaran yang tidak diinginkan, hal ini seperti diungkapkan oleh Bell bahwa “*cyberspace* merupakan proses simulasi, perkembangan teknologi komunikasi serta kemunculan media baru menyebabkan individu semakin menjauhkan realitas, menciptakan sebuah dunia baru yaitu dunia virtual”. Artinya peserta didik ketika kecanduan dalam menggunakan *smartphone* yang dia miliki maka akan berdampak buruk seperti lebih sibuk dengan dunia maya sehingga mengabaikan dunia yang nyata. *Smartphone* kini menjadi sebuah pemisah antara dunia maya dan dunia nyata dalam artian dunia maya dapat mendekatkan yang jauh dan dapat pula menjauhkan yang dekat.

PENUTUP

Pemanfaatan penggunaan *smartphone* dalam proses belajar mengajar yaitu: sebagai sumber belajar, sebagai media pembelajaran seperti : penggunaan aplikasi *quipper school* dan penggunaan aplikasi *google class room*. Dampak positif penggunaan *smartphone* dalam proses belajar mengajar yaitu: peserta didik lebih mudah mendapatkan informasi-informasi yang terangkum dalam bentuk *e-book*, lebih mudah untuk mengetahui lebih awal materi pembelajaran, membiasakan peserta didik berhadapan langsung serta memanfaatkan IT, peserta didik bisa belajar mandiri, guru juga memiliki variasi dalam mengajar dan memudahkan guru dalam pemeriksaan tugas. Sedangkan dampak negatif penggunaan *smartphone* dalam proses belajar mengajar yaitu: peserta didik biasanya tidak konsentrasi karena seringnya melakukan pengecekan pemberitahuan yang ada di media sosialnya seperti membuka aplikasi *whatsapp*, *bbm*, peserta didik melakukan foto-foto ketika tidak dilihat oleh guru, peserta didik menjadi malas untuk membaca buku, peserta didik biasanya bermain *game online* di dalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Bell, David. 2001. *An Introduction to Cybercultures*. London and New York: Routledge.
- Hanafi, Hafizul Fahri dan Khairulanuar Samsudin. *Mobile Learning Environment System (MLES) : The Case of Android-based Learning Application on Undergraduates' Learning*. International Journal of Advanced Computer Science and Application.
- Harisman. 2015. “*Pemanfaatan Media Sosial Online dalam Mendukung Pembelajaran Sosiologi di Kelas XI IPS₁ SMA Negeri 1 Majene.*” Skripsi S1. Universitas Negeri Makassar. Makassar.
- Najib, Mohammad. 2016. *Komunikasi dan Teknologi Informasi Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Ritzer, George. 2013. *Masyarakat Konsumsi*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

